JOYSTICK 157

Joystick 157

DEUS EX INVISIBLE WAR

SOLUTION COMPLÈTE



Joystick-157

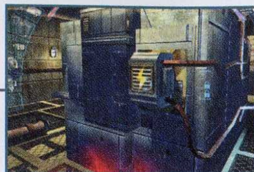
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 157

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE







Hop, à peine Deus Ex 2 terminé, j'attends la moindre petite information au sujet d'un éventuel troisième volet du jeu, la bave aux lèvres. Dans le premier épisode, vous avez aidé J.C. Denton à fusionner avec une intelligence artificielle du nom de Helios, à détruire le routeur Aquinas pour paralyser les communications globales et à aider les Illuminati en pulvérisant la base de l'Area 51. Eh oui, les trois fins possibles de Deus Ex ont fusionné quand on débute le deuxième volet, pour que les retardataires comprennent l'histoire en cours. Vous dirigez maintenant Alex D., un jeune homme au passé mystérieux qui sort de l'université et qui détient certains pouvoirs via des implants. Les différentes corporations vont rapidement vous proposer des missions et vous devrez souvent choisir votre camp. En n'hésitant pas à retourner votre veste... Le jeu est, cela dit, plus linéaire que le premier épisode ; cependant, il est possible de trouver un chemin qui vous indique toutes les quêtes secondaires et ne vous bloque pas dans l'histoire. C'est cette longue route qui vous est dévoilée dans ce booklet. Pour profiter pleinement de DX2, je vous recommande chaudement le Tweaker et le Texture Pack, tous deux téléchargeables sur www.deusexgaming.com pour améliorer sensiblement vos parties.

DITO

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K83973
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 157 de Joystick, à paraître fin février, ne peut être vendu séparément.



Deus Ex : Invisible War

Vingt ans après les frères Denton, vous êtes Alex D. qui va découvrir les différentes factions qui s'affrontent pour diriger le monde. Cette solution a été rédigée à partir de la version américaine du jeu. Les noms des lieux et des armes ne sont donc pas exactement ceux de la version française.


1


2


3

ACADÉMIE TARSUS

Vous vous retrouvez à Seattle, dans votre chambre. Actionnez l'unité Holocomm (photo 1) pour discuter avec Leila Nassif. Elle est docteur et vous sert d'instructeur pour ce niveau de tutorial. À la fin de la discussion, vous recevez les clés de votre appartement. Fouillez la chambre pour trouver des jumelles, le plan des lieux dans le casier (photo 2) et de la nourriture sur le bureau.

Sortez de l'appartement et avancez dans les couloirs. Lisez le livre sur la table pour en apprendre plus sur Seattle (photo 3). Prenez les munitions du garde qui vient de mourir suite à l'explosion de la grille de ventilation. Parlez ensuite au portier dans le hall pour obtenir quelques informations.

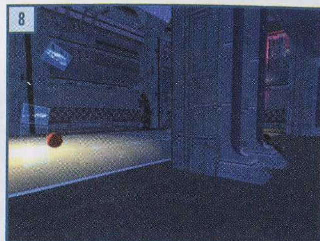

4

Utilisez l'interphone de la chambre 454 pour parler à Billie Adams. Abordez avec elle tous les sujets de conversation possibles (photo 4). Vous pouvez récupérer de la nourriture dans sa cuisine, Billie ne vous dira rien.

Comme vous allez revenir dans cette zone dans très peu de temps, empruntez l'élévateur au bout du couloir. Parlez au Dr Nossif à la sortie qui vous demande de rencontrer Leo et Klara, deux autres élèves du centre d'entraînement. Leo fait des tours de piste (photo 5) et Klara se trouve près du distributeur d'eau. Après avoir parlé aux deux personnes, une alarme retentit et Nossif vous demande


5

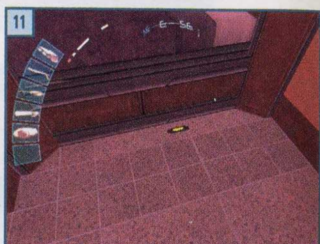






de récupérer de l'équipement dans votre casier dans le vestiaire. Descendez les escaliers et essayez de marquer un panier (photo 6) si vous avez une âme de basketteur. Au bout du couloir, les vestiaires ont le nom du propriétaire au-dessus. Ouvrez le vôtre pour récupérer un pistolet, un bâton, un médikit et un outil (photo 7). Le casier de Leo est ouvert et contient de la nourriture et des munitions. Utilisez l'outil pour ouvrir l'un des deux autres casiers. Celui de Klara contient des munitions et des cellules d'énergie. Celui de Billie contient 100 crédits, un paquet de cigarettes et une bombe araignée. Sur le chemin du retour, le policier vous signale qu'un terroriste traîne dans les parages (photo 8). Choisissez la discussion qui vous convient le mieux pour régler le problème. Retournez à l'ascenseur pour avoir une conversation avec Billie qui vous raconte qu'elle va mener l'enquête pour savoir qui est Tarsus. Elle vous conseille de fouiller les lieux, en commençant par votre appartement. Redescendez à l'étage des appartements. Prenez le pistolet, la matraque électrique et la bombe flash sur le garde mort (photo 9). Après avoir parlé à l'autre garde, décidez d'attaquer l'ennemi ou d'être discret et de passer par un tunnel reliant deux chambres. Dans l'appartement de Klara, vous trouvez une grenade EMP sur le sol et un casier ouvert. Vous trouvez dans ce dernier un couteau de combat, 100 crédits et des munitions. Passez par le conduit de ventilation (photo 10) pour vous retrouver dans l'appartement de Leo. Ramassez l'outil près du ventilateur et un autre sur la table de la cuisine. Déplacez le drapeau et le coussin près du bureau pour trouver un troisième outil (photo 11). Utilisez l'unité Holocom sur le bureau pour lire les messages. Dans le casier ouvert, vous trouvez un médikit et une mine de proximité. Frayez-vous un chemin vers votre appartement. Billie éclaire le plafond pour vous montrer que vous étiez surveillé 24 heures sur 24. Passez par le trou dans









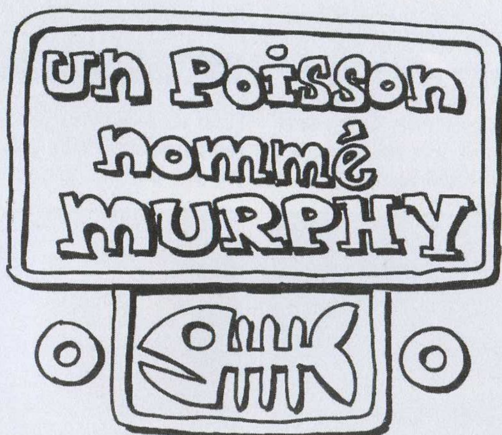


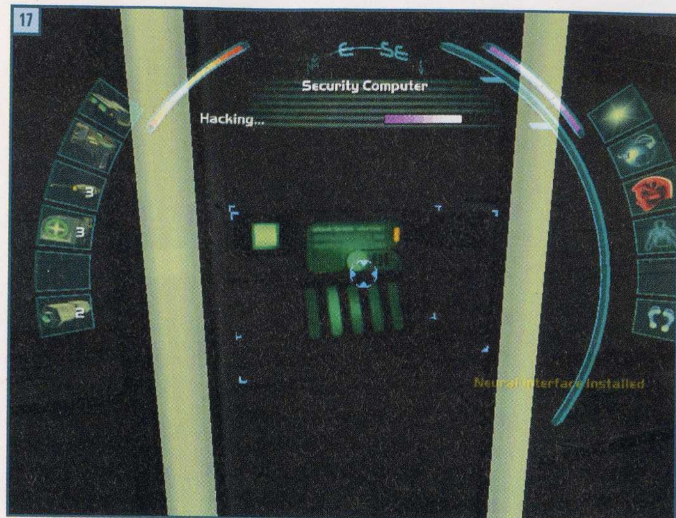




le mur de la salle de bains (photo 12), descendez l'échelle, puis hissez-vous sur le muret pour entrer dans le laboratoire. Approchez-vous du bureau pour que Nassif vous parle des biomods. Ouvrez le placard et prenez les trois biomods disponibles (photo 13). Lisez les cubes de données pour en savoir plus sur leurs utilisations. Installez-les sur vous via l'écran biomods. Choisissez les emplacements selon votre façon de jouer. Avancez dans le couloir jusqu'à rencontrer une scientifique. Elle vous informe de la présence de caméras et de tourelles de défense dans la pièce suivante. Lisez le bloc de données sur la table pour apprendre ce qu'on notait sur vous (photo 14). Ouvrez ensuite la porte et choisissez une méthode pour dépasser la caméra : suivre l'objectif des yeux et montez l'escalier tandis qu'il pointe à l'opposé, détruire la caméra ou utiliser un outil pour la désactiver. Vous avez une cellule d'énergie sur une des caisses. Une fois à l'étage, parlez aux scientifiques pour recevoir un nouvel objectif : vous devez les sauver de deux terroristes qui viennent vers vous. Là aussi, plusieurs méthodes sont possibles : utilisez votre bâton paralysant, une grenade ou le pistolet pour les tuer ou encore tirez sur le baril toxique pour les empoisonner (photo 15). Reparlez aux scientifiques pour recevoir un silencieux pour votre arme. Allez dans la salle du fond pour trouver un outil sur une étagère. Lisez le cube de données pour obtenir des informations sur J.C. Denton et prenez la cellule énergétique sur la table centrale. Poussez le baril pour accéder au conduit de ventilation (photo 16). Si vous ouvrez le meuble juste à côté avec la caisse explosive ou un outil, vous récupérez un biomod illégal et un médikit. Si







17



20


21

vous installez l'interface neuronale comme biomod, vous pouvez utiliser l'ordinateur de la salle pour désactiver les caméras et les lasers (photo 17). Sinon, vous pouvez vous servir de la caisse explosive, lancer une grenade, bloquer un des rayons avec le baril ou tout simplement emprunter le conduit de ventilation pour passer les lasers. Vous trouvez un outil si vous utilisez le conduit. Dans le couloir, vous croisez un bot médical (photo 18) qui permet de vous soigner sur demande. Montez les escaliers, puis ouvrez l'armoire avec un outil. Vous trouvez dedans 100 crédits et une cellule d'énergie. Si vous ouvrez le conduit de ventilation à cet étage, vous devez tuer une araignée robot (photo 19). À la sortie du conduit, vous vous trouvez sur des poutres, endroit idéal pour désactiver la caméra et tuer les gardes. Vous pouvez également continuer le couloir après le bot médical pour accéder à la même pièce. Prenez les munitions près des corps et l'outil sur l'étagère. Il est possible de lâcher une araignée robot en utilisant l'ordinateur de sécurité sur la gauche. Elle peut tuer ainsi les gardes pour vous. Montez les escaliers et dirigez-vous vers la sortie (photo 20). Après la discussion avec Lin-May Chin, vous avez un nouvel objectif : rejoindre l'église de l'Ordre. Prenez la cellule d'énergie près de l'unité Holocomm et sortez.

SEATTLE - VILLE HAUTE

Parlez aux deux soldats, ils vous demandent de rejoindre le WTO Air Terminal. Un peu plus loin, Billie vous recontacte et vous donne comme objectif secondaire de fouiller l'appartement de Nassif. Écoutez les messages holographiques de Chad Dumier (photo 21), puis cliquez sur le cube de données à côté pour avoir le plan de la ville basse. Allez au café Pequod dans la même zone. Écoutez la conversation entre un client et le barman, puis parlez à ce dernier (photo 22) pour recevoir une mission secondaire où vous devez détruire un stock de café d'un concurrent. Prenez les munitions près de la machine à café. Descendez les escaliers et lisez les livres sur l'histoire du café. Prenez l'outil sous l'une des tables. Parlez aux trois voyous près des caisses (photo 23). Faites un choix entre les tuer, leur donner des crédits ou négocier avec eux. Leur coffre contient un lanceur d'éclairs, un appareil pour briser les vitres par ultrasons et des munitions. Montez les


18


19

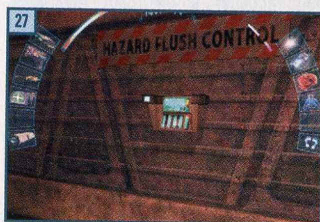

22







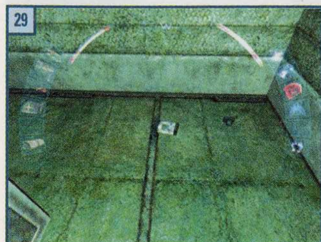
escaliers qui indiquent la station de métro, puis suivez les panneaux jusqu'au site historique de Seattle. Désactivez la caméra (photo 24), puis piratez la borne ATM pour récupérer des crédits. Volez l'outil et une cellule d'énergie qui se trouvent derrière la glace. Brisez-la grâce au briseur de vitres par ultrasons pour éviter les ennuis. Avant de partir, ramassez l'outil sur un des bancs. Entrez dans l'usine d'Inclinator. Écoutez la conversation, puis proposez votre aide pour nettoyer la flaque toxique (photo 25). Prenez l'outil et une grenade EMP près des caisses. Parlez au garde près de la porte qui vous conseille de ne pas continuer à cause des robots et de la radiation. Poussez les planches contre le mur pour accéder à un conduit de ventilation. Faites attention au robot à la sortie de ce conduit. Utilisez une grenade EMP pour le désactiver. Baissez-vous et allez entre les caisses. Vous trouvez un outil et une grenade EMP au fond (photo 26). Désactivez l'autre robot et allez dans le bureau du directeur. Prenez l'outil et les 100 crédits sur l'étagère, puis passez par le conduit de ventilation. Marchez sur les poutres et prenez l'outil dans un coin de la pièce. Revenez sur vos pas et frayez-vous un chemin vers la plate-forme. Utilisez l'ordinateur pour mettre en marche le système d'aération de l'usine (photo 27). Prenez la fusée phosphorescente sur le sol. Ouvrez le casier avec un outil pour récupérer une grenade à gaz et deux grenades assommantes. Descendez l'échelle











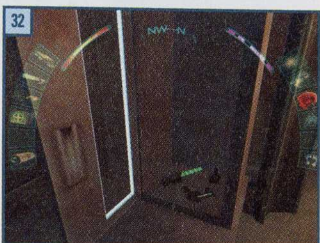


sur la gauche et lisez le cube de données près des caisses. Descendez les escaliers, puis parlez à l'ouvrier. Il vous donne le code pour accéder à un robot réparateur. Remontez et ouvrez la porte du local. Le robot (photo 28) permet de recharger votre barre d'énergie. Utilisez ensuite le monte-charge pour descendre dans la ville basse. Ouvrez la porte à côté de l'ouvrier et récupérez le médikit, la mitraillette SMG, des munitions et un convertisseur EMP (photo 29). Revenez près de l'ouvrier et descendez l'échelle. Tuez le robot araignée et allez au bout du passage sous le monte-charge. Vous trouvez une fusée phosphorescente, un médikit et une grenade EMP (photo 30). Retournez sur vos pas et revenez à l'entrée de l'usine. Parlez à la directrice pour gagner 100 crédits. Sortez de l'usine et allez à la station de métro.

Le ticket pour accéder au métro coûte 250 crédits. Vous pouvez en acheter un à la personne derrière le comptoir. Il est, bien entendu, possible de ne pas payer. Pour cela, cherchez un conduit de ventilation en haut des escaliers (photo 31). Sautez dedans et neutralisez le garde qui patrouille à sa sortie. Prenez les munitions, la nourriture, le médikit et la cellule d'énergie sur l'étagère. Dans le casier, vous trouvez un bâton électrique, une clé pour accéder au métro et des munitions (photo 32). L'ordinateur à côté vous permet de désactiver les lasers de sécurité et la caméra. Sortez par la porte avec la clé et rendez-vous au WTO Air Terminal.

Parlez au garde dès votre arrivée pour apprendre que vous devez vous rendre au bureau de Morgan à l'étage et que Klara Sparks travaille désormais pour le WTO. Un terminal ATM se trouve dans la salle d'embarquement (photo 33), mais vous devez faire attention au soldat qui patrouille si vous voulez la pirater. Vous pouvez récupérer un outil sous les sièges au sud de la salle. Dirigez-vous vers l'ascenseur au fond de la pièce. Klara vous raconte les dernières rumeurs à travers la vitre. Entrez dans les bureaux en face et écoutez la conversation derrière la porte (photo 34). Parlez au manager qui sort du bureau pour avoir un objectif supplémentaire au club VOX. Le coffre au mur contient une grenade EMP, un cube de données qui possède le mot de passe de l'ordinateur et une grenade de brouillage. Utilisez l'ordinateur pour désactiver les deux caméras à l'entrée. Dans les casiers au fond, de gauche à droite, vous trouvez des munitions dans le casier 1, un silencieux







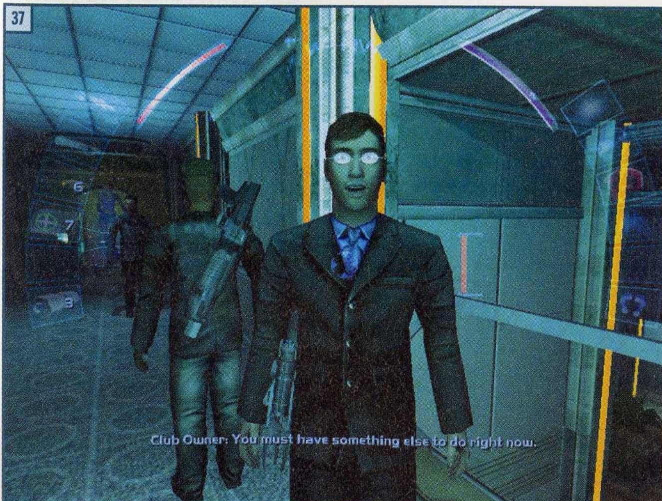




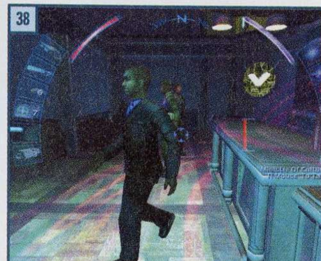


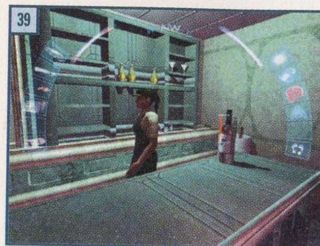


dans le casier 2 (photo 35) et de la nourriture dans le casier 4. Sortez du bureau et allez dans celui d'en face pour parler à l'hologramme de Morgan. Elle vous demande d'enquêter sur le ministre de la culture qui se trouve au club VOX. Lisez les livres sur la table basse pour en savoir plus sur les lois du WTO. Prenez l'outil sous son bureau, puis sortez du bâtiment et dirigez-vous vers le club VOX (photo 36).

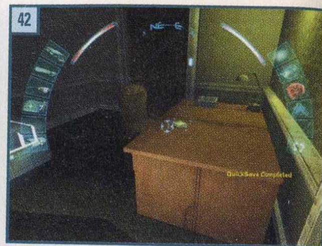


Vous devez payer 100 crédits pour entrer. La femme à l'accueil vous donne deux objectifs : parler au gérant du club et discuter avec NG Resonance. Visitez les lieux en utilisant le terminal d'information et en notant l'emplacement des portes fermées. Allez à l'étage et parlez au gérant (photo 37). Il vous demande de tuer un avocat pour 300 crédits et vous propose un accès à la partie VIP du club. Au bout du couloir, parlez à l'hologramme qui est en fait NG Resonance. Continuez de lui parler jusqu'à ce qu'elle vous demande de trouver des informations. Redescendez ensuite l'escalier et parlez au ministre de la culture (photo 38). Si vous êtes un homme, il vous demande de parler à Lionel qui danse à côté. Parlez à ce dernier, puis reparlez au ministre.

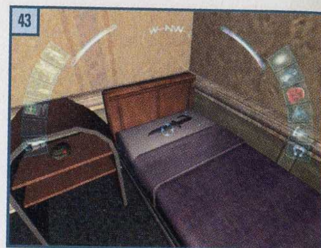


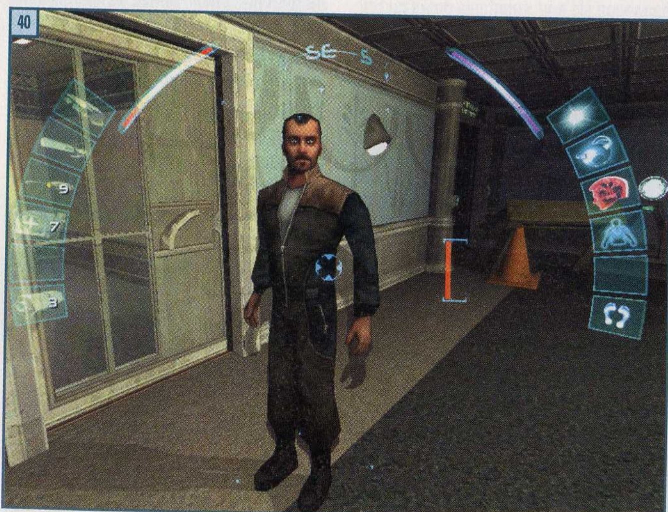


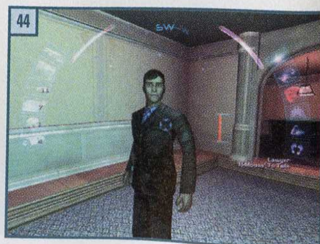




Acceptez de devenir son homme de chambre pour avoir accès à son appartement. Si vous êtes une femme, vous devez parler à Lionel pour apprendre qu'il veut se venger du ministre de la culture. En échange de 300 crédits, il vous donne la clé de l'appartement du ministre. Prenez les 50 crédits derrière le bar, puis allez au bar à l'étage (photo 39). Prenez les 100 crédits et l'outil près des bouteilles. Sortez du club VOX et allez aux suites résidentielles Emerald.
Prenez l'outil dans le meuble sur la droite en entrant. Parlez ensuite au portier (photo 40). Il vous vend le passe-partout pour ouvrir toutes les chambres ainsi que la clé pour ouvrir la porte de derrière chez le ministre de la culture. Vous pouvez ouvrir ces portes avec vos outils ou en passant par des conduits de ventilation, donc à vous de voir. Entrez dans l'ascenseur en panne et utilisez un outil sur le boîtier (photo 41) pour couper l'arc électrique. Montez ensuite à l'échelle pour trouver 100 crédits à côté du paquet de cigarettes. Vous avez un conduit de ventilation dans cette pièce qui vous mène dans les différents appartements de l'immeuble. Faites attention aux araignées robots si vous voulez accéder aux suites par ce moyen.
Dans l'appartement 2224, celui du Dr Nassif, vous trouvez une grenade EMP sur un meuble. Écoutez les arguments de Billie Adams sur l'holocomm et lisez le livre avant d'aller dans la chambre (photo 42). Lisez le cube de données sur le bureau, puis prenez les deux cellules d'énergie : une sur le meuble et l'autre sous le lit. Enfin, ouvrez le coffre pour ramasser un biomod et une grenade de brouillage. Si vous passez par les conduits de ventilation, vous trouvez un outil entre cet appartement et le suivant.
Dans l'appartement 2225, assommez ou tuez son occupant. Lisez le bloc de données sur le bureau, puis allez dans la chambre. Vous trouvez un couteau empoisonné sous l'oreiller (photo 43), ainsi qu'une mine de proximité dans le meuble. Ouvrez l'armoire pour récupérer 100 crédits, un outil et un lanceur d'éclairs. Pour entrer dans l'appartement 2226, utilisez l'interphone et dites que vous apporter le colis de David Kurczec. Parlez ensuite à l'avocat (photo 44). Si vous lui dites que Kurczec est mort, vous gagnez 200 crédits en choisissant le bon dialogue. Vous pouvez ensuite tuer l'avocat pour le compte du gérant du club VOX

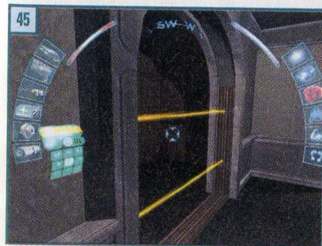






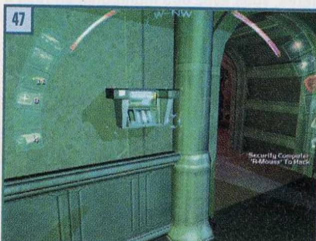


pour recevoir 300 crédits ou reparlez à l'avocat qui vous demande de tuer le marchand Omar pour 450 crédits. Allez dans la chambre de la suite et utilisez un outil, pour désactiver les rayons (photo 45). Vous trouvez un fusil de sniper, des munitions, un médikit, 50 crédits et une grenade assommante. Dans le coffre, vous trouvez une bombe araignée et une grenade de brouillage.


45

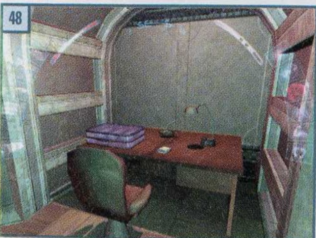
Près de l'appartement 2226, vous ramassez un outil derrière l'escalier qui mène sur les toits. Vous trouvez là-bas un robot de sécurité ainsi qu'un boîtier (photo 46) permettant de rentrer dans l'appartement de l'avocat si vous n'avez pas parlé au gérant du club VOX auparavant.

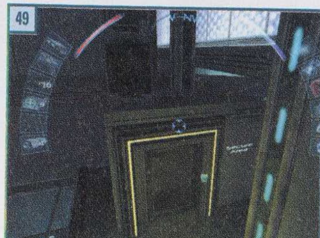
Montez à l'appartement terrasse. Ramassez l'outil dans la cuisine près du paquet de cafés. Tuez le robot araignée, puis utilisez l'ordinateur pour désactiver les rayons (photo 47). Vous pouvez également bloquer les rayons ou sauter pardessus si vous ne pouvez pas manipuler les ordinateurs. Lisez le cube de données entre deux bouteilles au bar pour avoir le code de la chambre forte. Montez ensuite les escaliers. Désactivez la caméra ou évitez son champ de vision pour arriver dans la chambre. Prenez les 50 crédits près du lit, puis ouvrez le placard. Vous trouvez dedans une cellule d'énergie et des jumelles. Utilisez l'ordinateur pour désactiver la caméra et ouvrir la chambre forte. Utilisez juste le code de la chambre forte sinon. Lisez le bloc de données sur le bureau (photo 48), puis ramassez le médikit. Vous pouvez récupérer un convertisseur EMP et une épée d'énergie derrière les vitres. Sortez du bâtiment et retournez au club VOX.

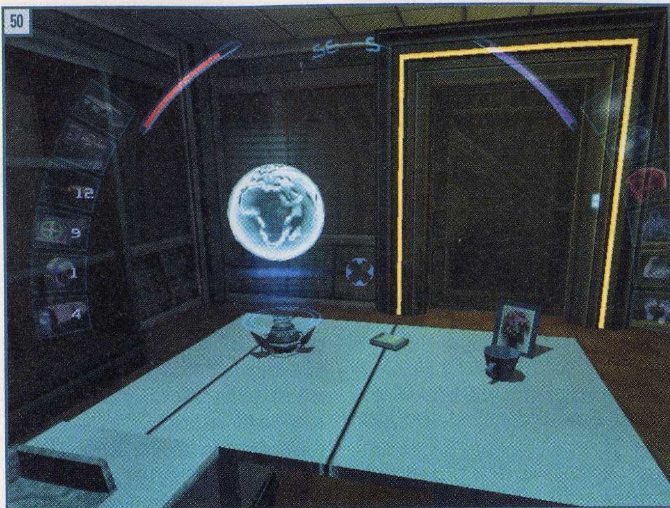

47

Si vous avez assassiné l'avocat, retournez parler au gérant. Entrez dans la salle VIP et parlez avec le marchand Omar. Discutez ensuite avec NG Resonance. Si vous ne l'avez pas tué, préparez-vous à un peu d'escalade. Allez près de la piste de danse et montez sur les haut-parleurs. De là, sautez sur le plafond au-dessus de la zone de sécurité (photo 49). Prenez l'outil et descendez par le conduit. Récupérez un autre outil près du ventilateur et allez dans la petite pièce. Vous ramassez une barre à mine et une mine EMP. Sortez dans le couloir en surveillant la patrouille du garde. Passez par le conduit de ventilation pour arriver dans le bureau. Tuez l'araignée robot au passage. Vous pouvez récupérer des jumelles, une clé pour accéder à la salle VIP, une cellule d'éner-


46

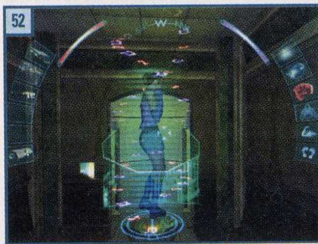

48


49


50

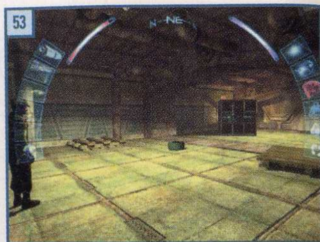


51


52

gie et 25 crédits près de la poubelle. Un SMG se trouve également sous le bureau. Lisez le bloc de données sur le bureau (photo 50), puis utilisez un outil pour ouvrir le coffre. Dedans, vous trouvez 300 crédits, des munitions, une grenade assommante et un bloc de données que vous devez absolument lire. Montez les escaliers et tuez l'autre garde. Parlez au marchand Omar. Il peut vous vendre un silencieux, un biomod illégal et un SMG. Si vous réussissez sa mission, vous aurez une remise auprès de tous les vendeurs Omar de Seattle. Lisez le livre près du bar dans la salle VIP, puis descendez les escaliers pour retourner au club. Ouvrez la porte près de l'escalier (photo 51). Utilisez l'ordinateur pour enlever les rayons ou balancez une grenade EMP. Lisez le bloc de données sur le container. Sur les étagères, vous avez des munitions, un fusil à pompe, 100 crédits, une cellule d'énergie, un médikit et un appareil pour briser les vitres par ultrason. Vous trouvez un outil derrière la grosse machine. Retournez voir le marchand Omar de la zone et vous recevez gratuitement un biomod illégal en plus du biomod que vous pouviez acheter précédemment. Parlez à NG Resonance (photo 52) et racontez-lui ce que vous avez appris pour gagner 300 crédits. Pour gagner le plus de sous, vous devez maintenant tuer le marchand Omar, récupérez sa prime auprès de l'avocat. Tuez l'avocat et récupérez sa prime auprès du gérant du club. Pour continuer l'aventure, vous devez ensuite vous rendre au WCO Air Terminal, puis parlez au manager et à Donna Morgan.

Le passage vers la ville basse se trouve dans l'usine Inclinator. Descendez avec le monte-charge qui se trouve dans la pièce avec le robot maintenant réparé (photo 53). Utilisez la porte derrière la grosse caisse pour vous retrouver dans une ruelle.


53

SEATTLE – VILLE BASSE

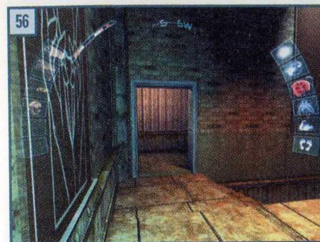
Parlez plusieurs fois à la femme près du tonneau en feu. Prenez l'outil dans un coin de la rue. Soulevez la grille et descendez dans les égouts. Tuez les deux Karkians. Prenez le médikit dans un coin de la pièce, puis ramassez 150 crédits, une bombe araignée, une épée énergétique, une mine de brouillage et une grenade (photo 54) près du cadavre. L'arme près du corps est une « Red Greasel Hunter », un pistolet amélioré. Remontez au niveau de la rue et entrez dans le Greasel Pit.

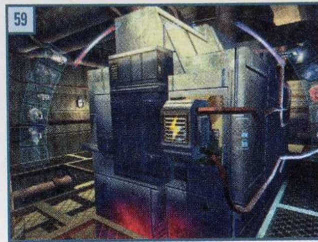
Acceptez le code pour désactiver les armes. Parlez à Sid Black qui vous donne une mission et vous propose un prix de 500 crédits pour le louer comme pilote. Allez près des casiers derrière le bar pour ramasser un outil et 50 crédits. Parlez à Leo Jankowski (photo 55). Prenez ensuite l'outil près du jukebox holo-


54

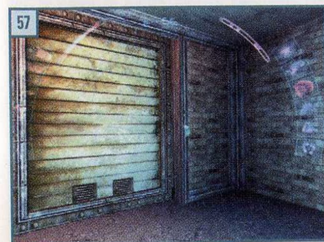








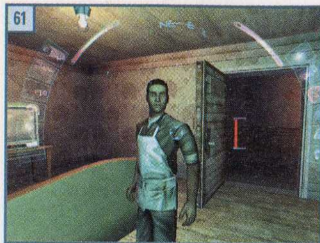
graphique, puis les 50 crédits sur le billard. Descendez les escaliers à l'arrière du bar. Prenez l'outil dans le casier en passant, puis parlez à Bookie. Il prend des paris pour des combats. Parlez ensuite à Eddie qui vous demande de tuer Gob-Zilla. Reparlez à Bookie et pariez jusqu'à 500 crédits sur Green Dragon. Remontez et allez dans le bureau avec un holocomm (photo 56). Écoutez ce que Ava Johnson a à vous dire. Prenez l'outil sur l'étagère et sortez du bar. Montez les escaliers et parlez au marchand Omar. Vous pouvez lui acheter un biomod illégal, des cellules d'énergie et des grenades EMP. Le casier contre le mur contient des munitions, un médikit, un SMG, une mine de brouillage et un bloc de données. Avancez dans la ruelle et soulevez la grille

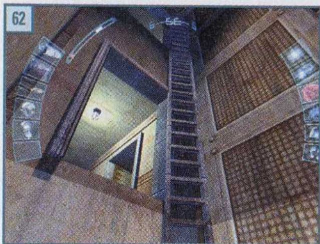


(photo 57). Entrez dans l'Église de l'Ordre. Billie Adams vous donne des conseils via un hologramme. Parlez aux membres de l'Ordre présents, puis approchez-vous de l'hologramme pour discuter avec Sa Sainteté. Sous le piédestal se trouvent deux fusées phosphorescentes et un lanceur d'éclairs. Vous trouvez également 125 crédits à côté de l'hologramme. Entrez dans le bureau au fond de la salle (photo 58). Parlez avec Lin-May Chin, puis prenez les munitions sur la table. Dans le coffre se trouvent une mine de brouillage, une grenade sonore, 100 crédits et une bombe araignée. Revenez près de l'autel et descendez les escaliers pour atteindre le générateur défaillant. Tuez les deux robots araignées, puis utilisez le boîtier (photo 59) pour désactiver les arcs électriques. Utilisez l'ordinateur pour désactiver la tourelle. Au fond de la salle, vous avez un robot médecin pour vous soigner. Ramassez les munitions et la grenade EMP à côté. Vous avez également une mine près des tuyaux et une cellule d'énergie près du mur. Enfin, rampez sous la passerelle pour récupérer un outil, un modificateur de dommages et des munitions (photo 60). Ressortez de l'église et allez dans les appartements Heron. Vous recevez comme mission de tuer Sak en entrant dans la zone. Piratez le terminal ATM quand le garde ne vous regarde pas pour récupérer des crédits. Vous trouvez un outil et de la nourriture dans la grande poubelle. Parlez au garde qui vous indique où se trouve Sak.

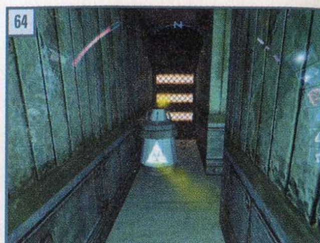
Allez dans l'appartement 21 et parlez au

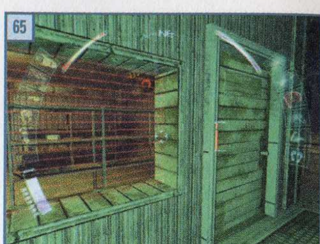






propriétaire du café (photo 61) qui vous confie une mission secondaire. Prenez les 25 crédits et la clé du magasin sur la table, la nourriture, les jumelles et le médikit sur l'étagère. Lisez les livres pour avoir de nouvelles informations.
Ouvrez la porte de l'appartement 22 avec un outil. Tuez la femme et Gob-zilla dans la pièce. Prenez les munitions et la clé sur la caisse. Sortez de l'appartement et montez l'échelle dans la cage d'ascenseur (photo 62). Utilisez l'ordinateur dans le couloir pour déconnecter les caméras et la tourelle de l'héliport. Allez dans le bureau de Sophia Sak. Payez la dette de Sid ou tuez Sak. À vous de choisir. Prenez la cellule d'énergie sur la table et sortez. Allez dans la caserne des soldats où se trouvent plein de coffres. Vous trouvez des médikits, une grenade assommante dans un coffre, 50 crédits et de la nourriture dans un autre ; des munitions, un modificateur de tir et un bloc de données avec un code dans un troisième coffre. Sortez sur la passerelle et contournez/éliminez les gardes (photo 63). Entrez dans le hangar de Sak. Évitez ou tuez les gardes que vous croisez. Vous trouvez un médikit sur une caisse et deux zones intéressantes en descendant les escaliers. La première contient 100 crédits et une grenade EMP. La seconde est à côté d'un baril toxique (photo 64) et contient un outil et une cellule d'énergie. Désactivez la balise près de l'hélicoptère et lisez le bloc de données sur le sol. Montez les escaliers pour trouver un ordinateur. Il permet de désactiver la caméra et de rendre amical la tourelle. L'ordinateur près du dépôt d'armes permet de désactiver ou contrôler les tourelles dans la petite pièce. Utilisez un outil pour entrer dans le dépôt (photo 65). Vous trouvez un pistolet, un fusil à pompe, un fusil de sniper, un médikit, un lance-flammes, des munitions, un SMG, un lanceur d'éclairs et un appareil pour lancer des balles à fragmentation. Sortez du hangar et retournez sur l'héliport. Descendez l'échelle et prenez les munitions près de la caisse. Retournez à l'échelle dans la cage d'ascenseur, mais descendez tout en bas cette fois. Sous l'ascenseur, vous trouvez un outil et une grenade flash (photo 66). Allez au fond de la cour pour entrer dans la salle de maintenance. Prenez l'outil près de l'évier et ouvrez la porte du fond pour retourner dans la zone près du Greasel Pit. Entrez dans le bar et reparlez à Sid Black. Descendez ensuite les escaliers pour vous retrouver près de l'arène de combat (photo 67). Parlez à Eddie pour recevoir la prime sur la mort de Gob-Zilla, puis parlez à Bookie et pariez sur Snake Eyes jusqu'à 500 crédits. Sortez du bar et allez au café près de l'Église de l'Ordre. Prenez les 200 crédits



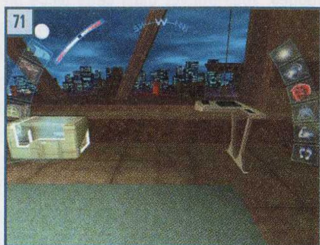
















sur la table, puis détruisez les 4 paquets de café au fond du magasin. Retournez maintenant à l'usine Inclinator (photo 68). Elle appartient désormais aux Templiers, donc préparez-vous à être attaqué à vue. Utilisez le monte-charge et on vous informe que vous devez écouter une conversation. Évitez ou tuez les gardes qui patrouillent. Montez à l'échelle dans un coin de la pièce, puis sautez sur les poutres et passez par le conduit de ventilation le plus au sud (photo 69). Écoutez la conversation, puis tuez les deux hommes. Lisez ensuite le bloc de données sur le bureau. Sortez de l'usine et rendez-vous à l'Église de l'Ordre. Parlez avec Lin-May Chin de la situation. Allez dans la ville haute et parlez au gérant du café Pequod pour recevoir votre récompense de 300 crédits. Prenez le métro pour le WTO Air Terminal. Allez dans le bureau du manager et utilisez l'ordinateur. Acceptez la demande du café QueeQueg. Sortez du bâtiment et retournez dans les appartements Heron. Parlez au gérant du café QueeQueg dans l'appartement 21 pour avoir votre récompense. Retournez au WTO Air Terminal. Dirigez-vous vers l'ascenseur (photo 70) et utilisez-le. Approchez-vous de la porte et Ava vous demande de désactiver la batterie de missiles et d'activer la balise de l'hélicoptère. Évitez ou tuez les gardes et les robots surveillant la zone. Entrez ensuite dans la tour de contrôle. Lisez le bloc de données à côté de la balise pour avoir le code d'accès (photo 71). Dans le coffre, vous trouvez un modificateur de dommages pour une arme. Passez par le conduit de ventilation pour trouver un outil, puis accédez dans la salle de maintenance. Utilisez l'ordinateur pour désactiver une batterie de missiles. Prenez le code sur le sol pour ouvrir la porte de



sortie. Désactivez le robot de surveillance sur le toit, puis descendez l'échelle. Prenez l'outil dans le couloir, puis désactivez les rayons verts avec un de ces outils. Lisez le bloc de données près de la machine (photo 72) et remontez sur le toit. Ouvrez une des portes pour vous retrouver dans le bâtiment central. Ouvrez la porte fermée avec un outil situé à côté des rayons laser rouges. Vous trouvez dans cette pièce un robot de réparation, ainsi qu'une grenade et un médikit. Dans le coffre fermé, il y a un biomod illégal et une bombe araignée. Ressortez sur le toit et allez dans la partie nord. Évitez la caméra et entrez dans la salle de maintenance (photo 73). Utilisez l'ordinateur pour désactiver la caméra, la tourelle et la deuxième batterie de missiles. Prenez le bloc de données, le médikit et les munitions près des barils. Retournez maintenant dans la tour de contrôle et activez la balise. Vérifiez que vous n'avez plus que deux quêtes en cours et choisissez votre pilote entre Sid Black et Ava pour quitter la ville de Seattle.

SEATTLE - MAKO BALLISTICS

Dans la cour où Ava vous dépose, vous trouvez un outil sur le sol et de la nourriture, un médikit et une grenade dans les poubelles. Derrière des caisses se trouve un conduit de ventilation (photo 74). Entrez dedans et tuez les deux robots araignées. Prenez le premier outil sur les tuyaux sur la droite et un second sur le chemin d'un autre conduit de ventilation. Ramassez la cellule d'énergie sur le sol et entrez dans le conduit. Parlez à l'homme dans la pièce (photo 75). Choisissez ou non de le payer pour avoir le code de la porte d'entrée. Ramassez les munitions, le médikit et l'appareil pour augmenter la distance de tir. Avancez dans le couloir et allez dans le conduit de ventilation pour trouver un outil. Sortez du bâtiment et tuez ou évitez les gardes qui patrouillent. Cherchez le passage vers le Cargo Bay 02 (photo 76) et descendez les escaliers un peu plus loin. Le coffre que vous croisez contient un médikit et une grenade EMP. Piratez le terminal ATM pour récupérer des crédits. Utilisez un outil pour enlever les rayons verts, puis montez à l'échelle. Vous ramassez un outil, des munitions et une grenade au fond de la salle. Utilisez la rambarde pour vous hisser sur le muret. Vous trouvez des munitions, de la nourriture et un fusil de sniper (photo 77). Redescendez et gravissez les escaliers. C'est à cet endroit que Sid vous dépose si vous passez par lui. Montez à l'échelle et sautez sur le toit en contrebas. Longez la corniche et évitez la caméra. Passez par le conduit de ventilation au nord pour entrer dans l'usine. Sur la table, vous trouvez un médikit, un SMG et un bloc de


75


72



74



73



76



77

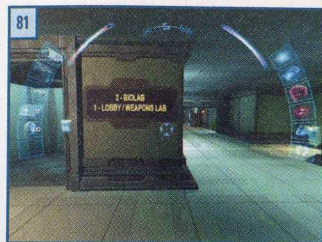




données contenant un code. Sortez de la salle en faisant attention aux caméras dans le couloir. Évitez ou tuez le garde qui patrouille. Utilisez l'ordinateur près de l'holocomm (photo 78) pour désactiver les deux caméras. Utilisez des outils pour ouvrir la salle des gardes. Ramassez la cellule d'énergie, les munitions, le médikit, la grenade flash, le SMG et l'appareil pour améliorer la cadence d'une arme. Descendez les escaliers juste à côté et allez dans la pièce à gauche (photo 79). Vous trouvez une fusée phosphorescente, une grenade à gaz et un bâton électrique. Le boîtier permet d'éteindre la lumière de la zone. Descendez les escaliers vers le système de tunnels. Sur une étagère sur la droite, vous trouvez des munitions, un outil, un médikit, une cellule d'énergie et un bloc de données contenant un code. Bloquez un des rayons avec une caisse ou utilisez un outil pour les désactiver. Vous pouvez également passer par le soupirail pour vous

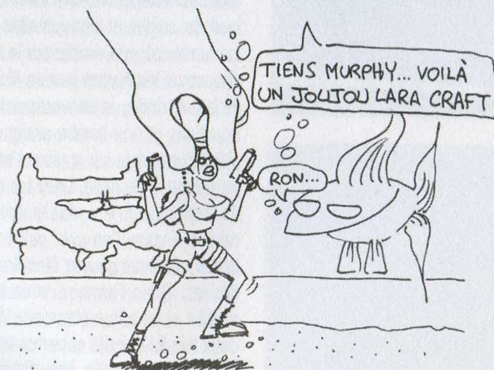


retrouver plus loin dans le couloir (photo 80). Tuez ou éviter le garde qui patrouille. Utilisez un outil pour ouvrir la porte de gauche. Sur une étagère se trouvent une cellule d'énergie et des munitions. Retournez dans le couloir et allez dans la pièce suivante. Vous trouvez une barre à mine et un couteau de combat sur l'étagère. Mon-



tez à l'échelle à côté. Prenez les munitions, la grenade et le fusil de sniper sur l'étagère. Sortez dans le couloir (photo 81) et utilisez l'ordinateur pour désactiver le robot qui patrouille. Prenez le passage sur la gauche pour arriver à l'entrée du bâtiment. Faites attention à la réceptionniste qui déclenche l'alarme dès qu'elle vous voit. Utilisez l'ordinateur pour déconnecter la tourelle. Sur le bureau, prenez l'outil et le bloc de données qui contient un code. Lisez le livre et l'holocomm. Revenez dans le couloir et prenez l'outil sous la caisse explosive (photo 82). Suivez la direction du laboratoire d'armes. Ouvrez la porte du laboratoire, puis montez à l'échelle. Parlez

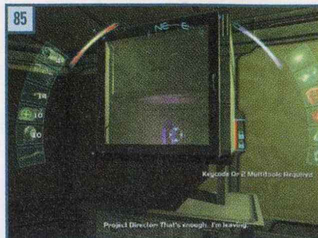




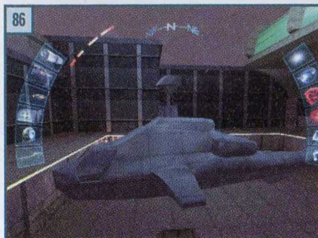
au scientifique au bout du couloir. Montez les escaliers et tuez le scientifique pour réussir un objectif, mais préparez-vous à affronter le garde et le robot. Sinon, prenez l'arme du nom de Mag Rail (photo 83) ainsi que l'outil à côté. Vous avez des munitions sur la table où vous pouvez également lire l'holocomm. Utilisez l'ordinateur pour désactiver le robot. Revenez ensuite sur vos pas et prenez le conduit de ventilation à côté de l'échelle. Sautez dans le couloir et allez à l'ascenseur pour accéder aux laboratoires. Parlez aux deux scientifiques pour en apprendre plus sur les expériences des biomods. Évitez ou tuez les gardes qui patrouillent. Ramassez l'outil sur une étagère et utilisez l'ordinateur pour voir le spécimen : X07 (photo 84). Il ne vous attaque pas et peut vous débarrasser des gardes. Montez les escaliers et allez dans la salle de garde. Prenez les munitions, la bombe araignée et le médikit sur l'étagère. Lisez le bloc de données pour avoir le code du bureau du directeur. Parlez au directeur du projet pour en apprendre plus sur votre passé. Avancez dans le couloir. Ouvrez l'armoire pour récupérer un biomod (photo 85) et prenez l'outil à côté de l'Holocomm. Lisez le livre près de la fenêtre pour en apprendre plus sur le projet RUCK. Utilisez


83


84



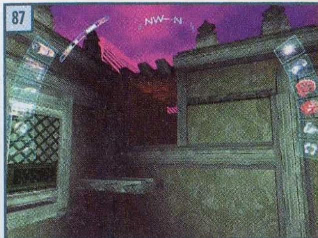
85

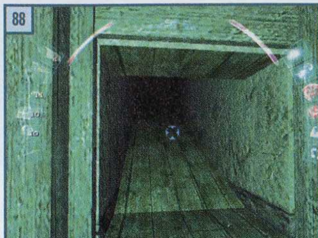

86

le robot médecin si vous avez besoin de soins. Accédez au bureau du directeur par le conduit de ventilation ou par la porte si vous avez le code. Lisez l'holocomm et prenez le médikit ainsi que la cellule d'énergie sur le sol. Sortez du laboratoire par l'ascenseur, puis revenez sur vos pas jusqu'aux toits de l'immeuble. L'hélicoptère vous attend (photo 86) et vous emmène au Caire.

LE CAIRE - MEDINA

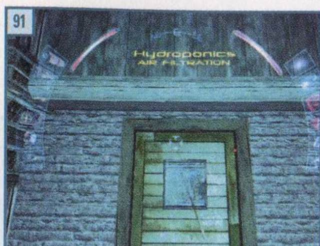
Prenez l'outil sur le rebord de la piste. Montez sur les caisses pour avoir accès à une cachette (photo 87). Vous trouvez un fusil de sniper et des jumelles. Marchez sur le rebord, puis sautez sur le tuyau pour désactiver les rayons jaunes. Vous trouvez de la nourriture, un convertisseur EMP, des munitions et une bombe araignée dans la pièce. Retournez sur la piste d'atterrissage et montez à l'échelle. Lisez les deux blocs de données. Il y a des jumelles sur le rebord si vous n'en avez pas encore et la balise que vous pouvez éteindre si vous le désirez. Dans l'armoire vous trouvez un médikit et un bâton électrique. Descendez deux fois à l'échelle et parlez au gérant du café. Il vous confie une mission secon-

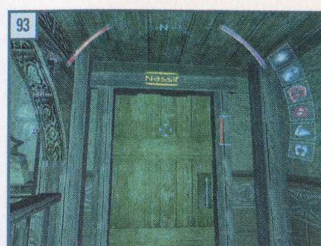

87

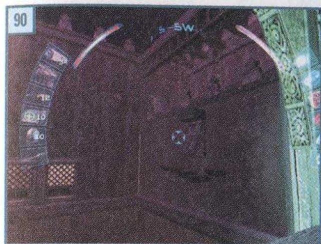

88

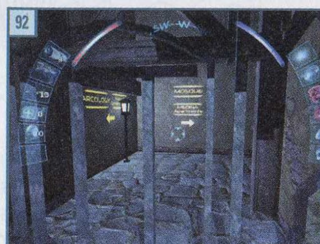
daire en rapport avec la guerre des compagnies de café. Parlez au shérif du coin pour récupérer une carte des environs. Sur le chemin de la maison de Nassif, vous rencontrez deux mendiants dans la rue. Évitez-les en passant par un tunnel sur la droite (photo 88) ou payez ce qu'ils vous demandent. Allez ensuite jusqu'au portail et entrez. Placez-vous sous la caméra de surveillance. Déplacez-vous derrière les caisses pour passer inaperçu. Utilisez l'ordinateur si vous le pouvez pour désactiver la caméra et la tourelle. Prenez le chemin de l'entrepôt. Désactivez le robot de sécurité avec une grenade EMP. Ramassez les deux bombes sur le sol et la bombe araignée sur une caisse. Montez à l'échelle et lisez le message Holocomm (photo 89). Prenez ensuite la cellule d'énergie, l'outil et la fusée phosphorescente sur le sol. Utilisez l'ordinateur pour désactiver les rayons laser et un robot de sécurité. Par la fenêtre, montez sur les poutres pour avoir accès au conduit de ventilation. Derrière une caisse, vous trouvez un SMG et des munitions. Revenez sur vos pas et montez les escaliers là où se trouvaient les rayons laser. Allez dans la salle en face pour trouver un fusil de sniper et des

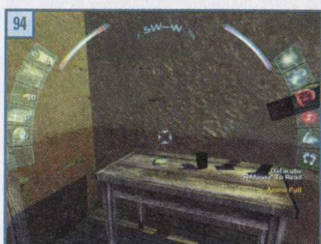




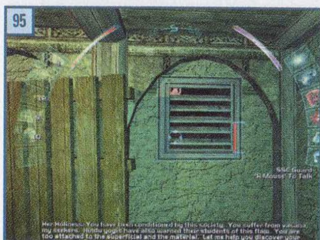








munitions dans un coffre. Il y a également un SMG sur l'étagère et un bloc de données contenant un code près du lit. Ressortez et allez au bout du couloir pour vous retrouver sur un balcon (photo 90). Vous trouvez une grenade flash sur la table. Sautez sur le rebord, puis sur la corniche à droite. Grimpez sur le mur et passez par le conduit de ventilation. Dans la petite pièce, vous trouvez un outil, des munitions, un lanceur d'éclairs Hellfire et un appareil pour optimiser vos munitions par cartouches. Retournez dans le couloir et évitez ou désactivez la caméra. Utilisez l'ordinateur au bout de la passerelle pour désactiver la caméra et la tourelle. Annulez également le programme Greenhouse. Retournez sur vos pas et dirigez-vous vers la porte indiquant la zone de filtrage d'air (photo 91). Utilisez une caisse explosive pour économiser des outils afin d'ouvrir la porte. Prenez l'outil sur le sol et la cellule d'énergie sur un baril. Détruisez la pompe avec une caisse explosive. Entrez dans le conduit de ventilation et sortez par la première issue à droite. Vous trouvez dans cette pièce un biomod ainsi qu'une mine de proximité. Retournez dans le conduit et continuez votre route. Vous allez déboucher sur le toit des serres. Prenez le premier outil à vos pieds et le second sous la plate-forme. Descendez au niveau du sol et allez dans le couloir entre les serres. Dans les armoires, vous trouvez un médikit et des cellules d'énergie. Passez près des caisses explosives et prenez l'outil sur le sol entre deux conduits. Sortez de la zone et tuez les deux adeptes de l'Ordre dans la ruelle. Continuez votre chemin et prenez la ruelle après le comptoir du café. Dans le casier au fond, vous trouvez une fusée phosphorescente, 100 crédits et une grenade sonore. Allez au bout de la ruelle vers la mosquée (photo 92). Montez les escaliers et prenez l'outil sur le sol au bout du couloir. Parlez à Leo, puis au marchand Omar pour avoir de nouvelles missions. Ce dernier vend également des biomods illégaux et des mines de proximité. Lisez le bloc de données sur le sol pour obtenir un code. Lisez les nouvelles sur le terminal public, puis allez vers les appartements Medina. Parlez à l'homme derrière la grille. Il vous confie une mission secondaire. Montez les escaliers et allez dans l'appartement de Nassif (photo 93). Parlez-lui pour avoir un nouvel objectif. Vous trouvez des munitions dans un meuble. Ouvrez le coffre dans la chambre pour récupérer un médikit et lire un bloc de données. Prenez la cellule d'énergie près de la table et sortez de l'appartement. Montez les escaliers, puis ouvrez le conduit de ventilation derrière les barils. Avancez dans le conduit et tuez les deux templiers dans l'appartement. Il y a des munitions et un bloc de données contenant un code sur la table (photo 94). Allez sur le balcon pour lire un autre bloc de données. Ouvrez le coffre pour obtenir un médikit, des munitions et une cellule d'énergie. Lisez le message sur l'holocomm avant de quitter l'appartement et allez au fond de la ruelle près de la mosquée. Prenez la cellule d'énergie à côté de l'holocomm. Ouvrez le coffre pour trouver un médikit et 100 crédits. Poussez la plaque en bois pour découvrir un conduit de ventilation (photo 95). Il vous



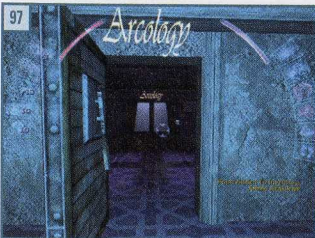


mène à côté de l'homme qui se fait appeler Harvester. Le casier contient des munitions, une cellule d'énergie, un médikit et un modificateur de portée pour les armes. Retournez sur vos pas et entrez dans la mosquée de l'Ordre. Récupérez 50 crédits sur une table, puis deux médikits dans un panier au bout du couloir. Descendez les escaliers et visitez les lieux. Vous trouvez des munitions derrière un tonneau et un outil au bout d'un couloir sous des escaliers. Parlez au docteur près de l'infirmerie, puis à la femme dans la pièce (photo 96). Prenez le médikit sur le sol derrière l'enfant. Montez les escaliers dans le couloir. Prenez la cellule d'énergie et la nourriture dans un panier. Ramassez l'outil sur une des poutres, puis ouvrez une des doubles portes pour entrer dans la grande salle. Parlez à Billie, puis à Saman jusqu'à épuiser tous les sujets de discussion. Si vous avez aidé l'Ordre à Mako, Billie vous donne un appareil pour augmenter la portée d'une arme. Suivez Saman jusqu'à son bureau en haut des escaliers. Prenez l'outil sous le bureau, puis ouvrez le placard pour trouver des cellules d'énergie, un appareil pour briser les vitres via une arme et 100 crédits. Descendez les escaliers et prenez 50 crédits sous un bureau face à la sortie Arcology (photo 97). Vous trouvez des munitions sous un banc dans la pièce suivante. Prenez la sortie pour aller dans l'Arcology.



LE CAIRE - ARCOLOGY

Prenez le bloc de données sur la rampe pour avoir un plan des environs. Descendez à l'étage 107 et allez parler à NG Resistance de tous les sujets possibles. Elle vous confie de nouveau une mission de recherche d'informations. Parlez au gérant du café pour avoir une autre mission. Ouvrez le coffre derrière lui quand il ne regarde pas pour trouver 100 crédits et un appareil pour améliorer la portée d'une arme (photo 98). Avancez dans le complexe, puis montez les escaliers menant à l'académie Tarsus. Entrez dans le conduit de ventilation derrière la poubelle. Désactivez les rayons laser avec un outil et continuez votre chemin. Écoutez la conversation entre les deux Templiers pour avoir un nouvel objectif secondaire. Revenez sur vos pas et entrez dans l'académie Tarsus. Parlez à la réceptionniste à l'accueil, puis lisez le bloc de données près de la vitre pour avoir le plan des lieux. Entrez dans l'académie, puis allez dans la salle de lecture. Parlez aux élèves, puis au professeur pour en apprendre plus sur la disparition de certains élèves. Sortez dans le couloir et parlez aux étudiantes, puis au garde immobile près d'une porte. Entrez dans le laboratoire et tuez les deux greasels. Vous trouvez un médikit dans l'armoire. Lisez le bloc de données sur le bureau et ramassez l'outil sous ce même bureau. Utilisez des outils pour ouvrir les armoires fermées et récupérez ainsi un biomod et une cellule d'énergie. Descendez le conduit de ventilation pour trouver les étudiants qui ont disparu (photo 99). Remontez et sortez de la pièce. Parlez au garde pour recevoir la récompense. Allez dans le bureau du docteur Archer. Parlez-lui, puis utilisez son ordinateur quand


97


98


99

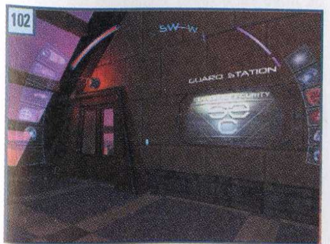

100


101


103

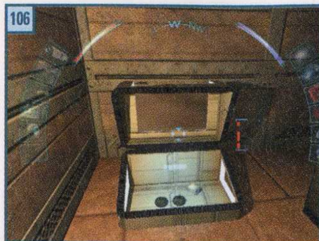

104

personne ne regarde pour ouvrir le coffre et désactiver la caméra et la tourelle. Vous trouvez 100 crédits et un médikit dans le coffre. Parlez à l'élève dans un coin de la pièce. Lisez le bloc de données sur le sol pour avoir un code. Retournez dans le couloir et allez près de la réceptionniste (photo 100). Utilisez l'ordinateur pour accepter la demande d'admission de Mira. Vous trouvez une cellule d'énergie dans l'un des meubles de la pièce. Retournez près des étudiants disparus et montez dans le second conduit de ventilation. Tuez les deux robots araignées et vous allez arriver dans une petite pièce bien protégée. Approchez-vous des barrières et utilisez l'ordinateur en contrebas pour désactiver la caméra et la tourelle. Ouvrez également le coffre. Ce dernier contient des munitions et un appareil pour rendre les balles explosives. Lisez les deux cubes de données dans la pièce et prenez la clé. Lisez ensuite l'holocomm pour en apprendre plus sur les projets des Templiers. Entrez dans la pièce suivante pour trouver un robot de réparation et une bombe araignée sur le sol. Descendez l'escalier de service pour vous trouver nez à nez avec trois Templiers. Tuez-les avec la caisse explosive (photo 101). Vous trouvez dans la salle un outil, des mines de proximité EMP, une grenade à gaz et des fusées phosphorescentes. Dans le casier, vous dénichez un SMG et des munitions. Remontez l'échelle, puis montez l'escalier en spirale pour retourner dans le bureau d'Archer. Si vous voulez le tuer, parlez-lui et tuez-le quand il s'enfuit en courant. Vous pouvez également le dénoncer aux autorités en retournant voir NG Resonance au café. Montez ensuite à l'étage 108 et allez au bureau du SSC (photo 102). Parlez au chef et dites-lui la vérité sur Archer. Si vous voulez ouvrir le casier, désactivez la caméra, assommez le garde et utilisez un outil. Vous trouvez dedans un Mag Rail et une bombe araignée. Si vous désactivez les rayons laser de la prison, vous trouvez un biomod illégal derrière le conduit de ventilation. Allez au terminal aérien de l'Arcology juste à côté. Parlez au manager de NG Resonance. Vous devez choisir entre les cafés Pequod et QueeQueg dans la discussion (photo 103). Pequod vous donne accès à un biomod alors que Queequeg vous donne trois appareils pour modifier les armes : un briseur de vitres, un économiseur de munitions et un fragmenteur de balles. Vous trouvez un médikit dans un chariot et des jumelles sur la table. Revenez près de l'ascenseur et descendez les marches. Vous trouvez un bâton électrique et un outil derrière le comptoir. Descendez tout en bas et prenez les 50 crédits sur un banc. Piratez le terminal ATM pour avoir des crédits supplémentaires. Parlez à la réceptionniste (photo 104), puis à la fonctionnaire du WTO pour obtenir un nouvel objectif. Allez au hangar 23 pour trouver un robot de réparation et un outil derrière une machine. Descendez dans la salle de stockage pour trouver un casier fermé. Il contient deux mines de proximité EMP. Allez dans le couloir menant au hangar 24. Vous trouvez un outil sur un rebord. Entrez dans le conduit de ventilation derrière les caisses, puis montez à l'échelle pour vous retrouver sur une passerelle surplombant le hangar 23. Prenez la cellule d'énergie sur le sol. Lisez le bloc de données dans le casier de gauche pour avoir un code d'accès (photo 105). Dans le casier de droite, vous trouvez un appareil pour améliorer la cadence de tir d'une arme. Prenez les 50 crédits sur le bureau dans la pièce suivante, puis revenez sur vos pas et entrez dans le hangar 24. Tuez ou évitez les trois gardes qui patrouillent. Désactivez également le



102

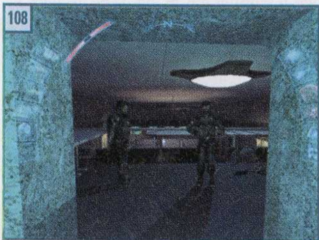

105





robot de surveillance. Montez à l'échelle dans le coin nord-est et lisez l'holocomm pour en apprendre plus sur le rôle du président de l'Arcology. Prenez les munitions sur le bureau et descendez dans le hangar. Prenez l'outil près du casier dans la partie ouest. Vous trouvez une mine de proximité EMP, une mine de brouillage et un bloc de données qui contient des informations sur l'armure (photo 106). Au sommet des caisses centrales, vous avez des munitions et un fusil de sniper. Dans la salle de stockage, l'air toxique fait descendre vos points de vie mais en allant vite, vous pouvez ramasser une mine de brouillage et un outil sur le sol. Dans le coffre au mur, vous trouvez deux médikits, une cellule d'énergie et un bloc de données contenant les éléments pour éliminer la peste locale. Sortez du hangar 24 et retournez sur la passerelle surplombant le hangar 23. Le président d'Arcology s'y trouve maintenant (photo 107). Parlez-lui et prenez la prime qu'il vous propose. Vous pouvez le dénoncer aux autorités plus tard. Retournez au bureau de la réceptionniste et parlez à la fonctionnaire du WTO pour recevoir votre récompense. Sortez du terminal aérien et dirigez-vous vers les appartements de la corporation. Parlez à Klara qui vous donne un biomod si vous avez fourni un Mag Rail au WTO. Aidez-la à éliminer les Templiers dans la salle suivante. Prenez les munitions sur le comptoir, puis continuez votre chemin. Utilisez l'ordinateur pour désactiver les rayons laser et la tourelle. Le conduit de ventilation dans le coin sud-est vous mène dans la salle des gardes que vous snipez tranquillement. Prenez les munitions dans l'étagère, les 100 crédits sur le sol et la bombe araignée dans la salle de conférence. Parlez au chef de la sécurité dans une pièce voisine. Il vous propose d'ouvrir la porte de maintenance pour rester en vie. À vous de choisir ce que vous voulez faire de ce type. Sortez dans le couloir et continuez votre route. Utilisez un outil pour désactiver les rayons lasers. Tuez les deux gardes au bout du couloir (photo 108). Il y a une épée d'énergie sur la table. Tuez maintenant les deux gardes en contrebas et retournez dans le couloir. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans la salle où vous venez de tuer les gardes. Sur les bureaux, vous trouvez un outil, une mine de proximité et un silencieux. Entrez ensuite dans le laboratoire. Vous trouvez des médikits sur deux tables de la salle. Utilisez l'ordinateur pour désactiver la caméra et la tourelle. Il y a trois armoires fermées dans la salle : la première contient un biomod, la seconde un Mag Rail et des munitions (photo 109) et la troisième une bombe araignée. Ramassez l'outil sur le haut d'une porte vous menant au bureau de Nassif. Parlez au Docteur Nassif pour apprendre que vous êtes un clone de J.C. Denton. Elle vous demande également de trouver un pilote pour vous rendre à Trèves en Allemagne. Si vous choisissez de ne pas tuer Nassif, parlez-lui de tous les sujets possibles quand Klara l'escorte. Retournez près du café Pequod à l'étage 107. Ava vous contacte pour vous signaler qu'elle est disponible à l'héliport. Parlez à NG Resonance de ce que vous avez appris. Signalez-lui également que son manager se laisse facilement corrompre. Sid Black est maintenant au café (photo 110) si vous voulez vous passer des services d'Ava. Parlez au gérant du café si vous l'avez choisi pour recevoir une récompense. Allez à la salle de maintenance à côté. Près du boîtier électrique, prenez 25 crédits et lisez le bloc de données. Désactivez le boîtier pour enlever l'arc électrique. Prenez le passage où se trouvait cet arc. Ramassez l'outil près des tuyaux et un appareil pour rendre les balles explosives derrière un baril. Dans





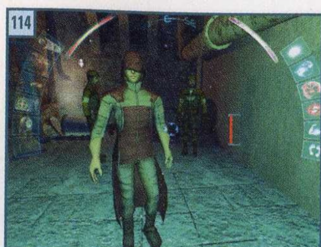








une petite pièce à côté du baril (photo 111), vous trouvez des munitions, un médikit et une cellule d'énergie. Revenez dans le couloir principal et parlez aux deux gardes au bout du couloir. Si vous n'avez pas le code d'accès, vous devez tuer les gardes. Parlez ensuite au technicien et utilisez le terminal pour éliminer la maladie dans la zone de Medina. L'armoire dans la pièce contient une cellule d'énergie et un modificateur de cadence de tir pour les armes. Prenez l'ascenseur pour retourner dans la zone sud de Medina. Dans le casier près du garde, vous trouvez deux grenades. Parlez au gérant du café Queequeg. Il vous remet une récompense si vous l'avez choisi auprès du manager de NG. Allez dans la zone nord de Medina et parlez à Leo au sujet du raid des Templiers. Parlez ensuite au marchand Omar pour avoir 50 % de réduction si vous avez effectué sa mission. Allez près des appartements Medina et parlez à Harvester pour avoir la récompense sur la mort du chef de sécurité. Allez enfin dans l'appartement de Nassif pour lui donner des nouvelles de sa fille (photo 112). Entrez dans la mosquée de l'Ordre et parlez à la mère de Mira à l'infirmerie. Sortez de la mosquée

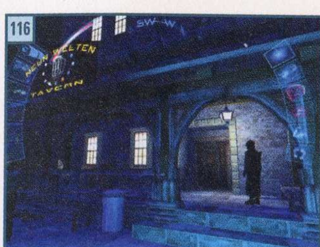




et retournez parler à Leo. Maintenant que vous accompli tous vos objectifs secondaires, choisissez votre pilote et allez à Trèves en Allemagne.

TRÈVES

Parlez au garde pour en apprendre plus sur l'accès à la porte noire. Lisez le bloc de données sur le banc pour avoir une carte des lieux. Entrez dans les quartiers généraux du SSC. Vera Maxwell vous parle et vous demande de rencontrer Dumier à l'étage. Suivez Vera et prenez l'outil, les munitions et la cellule d'énergie sur le bureau. Cherchez 100 crédits et un outil sous l'escalier en face du bureau. Montez les escaliers et allez dans le coin des cellules (photo 113). Prenez l'outil et la grenade EMP sur la table. Utilisez l'ordinateur près du bureau pour désactiver les deux caméras de la zone. L'ordinateur entre les deux cellules permet de désactiver les caméras des cellules et de créer un champ d'énergie qui assomme le prisonnier. Entrez dans la pièce d'observation et écoutez la conversation entre Dumier et Saman. Allez dans la salle visiteurs pour parler à Dumier. Il vous remet un biomod après la conversation. Sortez du bâtiment

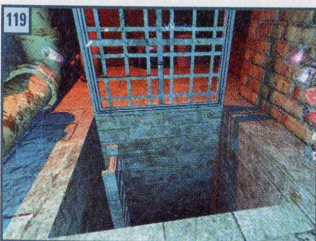


et allez dans la ruelle. Discutez avec les techniciens et choisissez le dialogue pour décider du sort de l'adepte de l'Ordre (photo 114). Utilisez le terminal ATM près du café Queequeg pour récupérer des crédits. Entrez ensuite dans le café. Parlez au gérant qui vous confie un objectif secondaire. Prenez la nourriture sur le comptoir et surtout la clé derrière un paquet de café. Parlez à David Kurczec qui vous demande de retrouver les marchands Omar dans la ville. Ouvrez la porte à côté de cet homme pour accéder aux bureaux du magasin. Tuez le greasel (photo 115). Vous trouvez sur le bureau 100 crédits et des munitions. Le coffre contient une bombe araignée, une cellule d'énergie, 200 crédits, un appareil pour briser les vitres par ultrason et un lanceur d'éclairs. Retournez dans la rue et grimpez l'échelle pour accéder à l'héliport. Prenez les deux outils et la cellule d'énergie sur le sol. Descendez et cherchez un magasin d'armes. Tirez dessus avec une arme possédant le module pour briser les vitres. Vous trouvez des munitions, un modificateur de portée pour une arme, un modificateur de dommage pour une arme, un fusil à pompe et un fusil de sniper. Allez aux portes de la taverne des neuf mondes (photo 116). Parlez aux deux adeptes de l'ordre, puis entrez dans la taverne. Montez les escaliers et parlez au marchand Omar. Vous pouvez lui acheter un biomod illégal, des grenades de brouillage et des outils. Vous bénéficiez de 50 % de réduction si vous avez aidé les Omars contre les Templiers au Caire. Dans le coin sud-ouest, derrière des cartons, vous trouvez des munitions, une cellule d'énergie, des mines, un lanceur d'éclairs et un pistolet

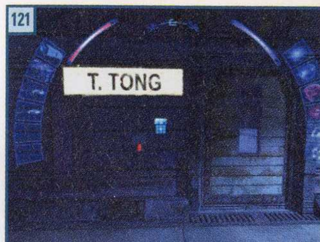




assassin. Descendez deux fois les escaliers et entrez dans le bar. Parlez à Monica Platz et Sid Black, puis à Ava et Tracer Tong dans une pièce à côté (photo 117). Après la conversation, Tracer vous donne un biomod. Prenez la cellule d'énergie sur la table. Retournez dans le couloir et entrez dans les toilettes. Vous trouvez un médikit et un outil dans la pièce. Utilisez un outil pour ouvrir la dernière porte. Vous trouvez 400 crédits et un médikit sur le bureau. En haut de l'étagère, il y a un fusil à pompe et des munitions. Sortez de la taverne et retournez aux quartiers généraux du SSC. Allez dans la salle des preuves. Utilisez l'ordinateur sur le mur (photo 118) pour désactiver la caméra et la tourelle. Cassez la vitre pour économiser trois outils. Vous trouvez des cellules d'énergie, des grenades flash, des mines de brouillage et un biomod illégal dans la pièce. Lisez le bloc de données près des casiers. Un SMG, un fusil à pompe et des munitions se trouvent dans les casiers. Sortez de la pièce, puis montez les escaliers pour parler à Dumier. Sortez du bâtiment et retournez parler au gérant du café pour avoir la récompense. Allez ensuite vers les gardes gardant l'entrée de la porte noire. Vous pouvez également passer par les égouts près du terminal ATM (photo 119). Vous trouvez des outils sur le sol, puis un lance-flammes, une mine de proximité EMP et une mine de brouillage si vous passez par les égouts. Vous devez également tuer beaucoup de greasels. Tuez ou évitez les gardes à la surface. Désactivez autant que possible les robots de sécurité. Vous trouvez un outil dans la poubelle ainsi que 50 crédits et un autre outil sous l'escalier en spirale. Montez tout en haut des marches et allez dans la pièce avec des caisses. Dans le coffre, vous trouvez des outils et une cellule d'énergie. Redescendez entre les deux escaliers, derrière des caisses, vous avez un boîtier vous menant aux laboratoires secrets (photo 120). Utilisez un outil pour ouvrir la porte. Dans le bureau au fond du couloir, vous trouvez des munitions, un fusil à pompe et une grenade EMP. Lisez le livre et le bloc de données, puis utilisez l'ordinateur pour désactiver la tourelle. Entrez dans le conduit de ventilation pour aller dans la salle de maintenance. Vous ramassez de la nourriture, un outil, une cellule d'énergie, des munitions et 25 crédits. Montez à l'échelle, puis tuez ou évitez les gardes. Entrez dans le bureau de Tong (photo 121). Vous trouvez 100 crédits, un outil et une épée d'énergie dans la pièce. Lisez les livres et surtout le bloc de données pour avoir un code d'accès. Le casier contient trois biomods et une bombe araignée, mais demande trois outils pour être ouvert. Retournez dans le couloir et montez les escaliers vers la salle de contrôle de la porte. Vous pouvez également passer par le conduit de ventilation pour accéder à cette salle. Utilisez l'ordinateur (photo 122) pour désactiver la tourelle. Vous avez un médikit sur une étagère près d'un corps. Retournez dans les couloirs et allez à l'autre bout du laboratoire pour vous retrouver avec un boîtier et des rayons laser. Utilisez un outil pour les désactiver et entrez dans la prison. Parlez aux deux prisonniers pour apprendre le rôle des Illuminati dans l'histoire. Quand le garde arrive, entrez dans la cellule et parlez de tous les sujets possibles avec les deux individus (photo 123). Allez dans la cellule d'à-côté et parlez à l'extraterrestre Allez ensuite dans la salle du réacteur et ramassez l'outil sur le sol. Sortez ensuite du complexe et retournez dans les rues de Trèves. Parlez à Dumier aux quartiers généraux du SSC pour recevoir une carte. Puis, choisissez l'un des deux pilotes d'hélicoptère pour aller au repaire des Templiers.









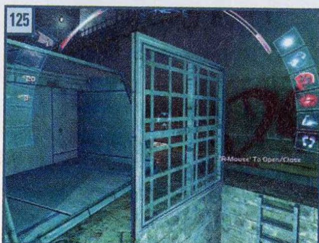
REPAIRE DES TEMPLIERS

Prenez l'outil et le médikit dans la poubelle. Parlez à Billy au fond d'une ruelle (photo 124). Donnez-lui 200 crédits pour qu'il marque sur la carte l'emplacement des gardes. Tuez ou évitez les gardes qui patrouillent. Prenez l'outil sur le sol et la cellule d'énergie dans la poubelle. Grimpez sur la poubelle, puis dans l'allée et désactivez la tourelle. Continuez dans l'allée et escaladez les murs. Tuez les deux gardes et ouvrez le coffre pour trouver des munitions et deux biomods illégaux. Sautez dans la cour en contrebas (photo 125) et descendez dans les égouts. Désactivez le robot qui patrouille en bas. Utilisez deux outils pour désactiver les rayons dans un passage. Vous trouvez trois objets sur le sol dans la zone. Tuez ou évitez les gardes restants. Dans le bloc de six casiers, vous trouvez de la nourriture, des munitions, un appareil pour accélérer le rechargement d'une arme, un médikit, une cellule d'énergie, une grenade sonore et une bombe araignée. Vous trouvez également sur le lit un lance-flammes. Dans le casier, vous récupérez une grenade et une grenade EMP. Vous pouvez prendre l'élévateur pour accéder à l'église des Templiers, mais il est plus prudent de passer par la porte dans la cour (photo 126). Désactivez le robot, puis tuez ou évitez le garde. Utilisez un outil sur le boîtier au fond de la cour pour désactiver l'arc électrique. Utilisez le robot de réparation si vous en avez besoin. Entrez dans l'église par la fenêtre cassée. Prenez la cellule d'énergie sous l'escalier, puis montez tout en


123


124

haut. Dans le coffre, vous trouvez des munitions, un économiseur de munitions pour armes et un appareil pour améliorer la portée d'une arme. Prenez la clé sur la caisse, puis tirez sur les gardes en


125


126

contrebas. Descendez tout en bas et utilisez un outil ou une grenade pour ouvrir la porte. Désactivez ou détruisez la tourelle, puis allez parler à Saman au fond de l'église. Lisez le bloc de données pour récupérer un code d'accès. Entrez dans le bureau de Saman et lisez l'holocomm. Vous trouvez des munitions, un pistolet et 100 crédits sur le bureau. Prenez le médikit dans le casier et utilisez l'ordinateur pour trouver le module manquant (photo 127). Sortez du bâtiment et retournez à l'entrée. Parlez à Klara, puis retournez à Trèves en hélicoptère.

RETOUR À TRÈVES

Parlez à Lin-May Chen qui se trouve devant les quartiers généraux du SSC. Allez à la taverne pour parler avec Tracer Tong. Frayez-vous un chemin vers le laboratoire secret de la porte noire. Cherchez une échelle pour monter au niveau 2. Désactivez les arcs électriques avec le boîtier, puis activez le boîtier au fond de


127

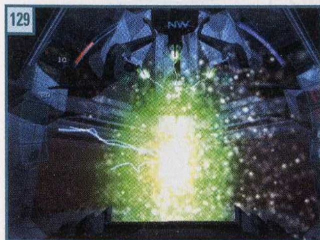


la salle pour démarrer le générateur de secours. Passez par les conduits de ventilation pour avoir accès au robot de réparation. Vous trouvez un bloc de données avec un code d'accès derrière les barils toxiques. Allez ensuite dans la salle de contrôle de la porte et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte. Allez dans la salle du réacteur et sautez dans le téléporteur (photo 128).

BASE ANTARCTIQUE

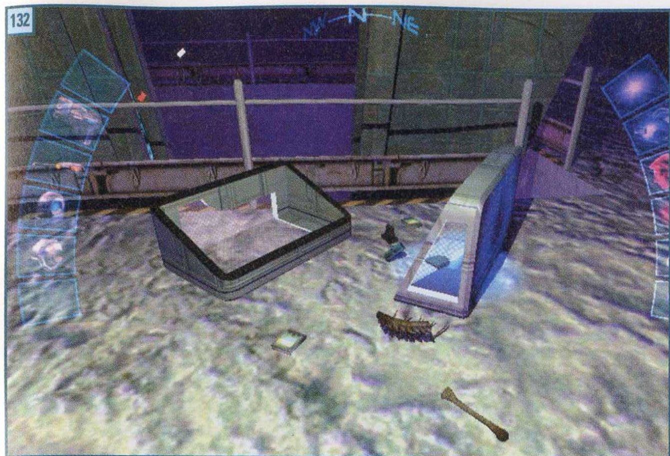
L'extraterrestre vous informe que vous devez ramener J.C. Denton à la vie et sauver son compagnon des Templiers. Sur une étagère, vous trouvez un médikit, des munitions, un outil, une fusée phosphorescente et des jumelles. Lisez le bloc de données pour avoir le plan des lieux. Dans la partie nord de la grotte, en haut, vous pouvez ramasser un modificateur de portée d'arme, une grenade de brouillage et une bombe araignée (photo 129). Sortez de la grotte et désactivez ou détruisez le robot de sécurité qui patrouille. Vous avez des caisses explosives sous la maison pour vous faciliter la vie. Utilisez l'ordinateur contre le mur de la maison pour désactiver la caméra et le robot. Délivrez l'extraterrestre dans les casiers, puis le greasel si vous le désirez. Montez sur le toit de la maison et ouvrez la trappe pour entrer. Après la conversation avec Billie, prenez l'outil sur le sol et la clé sur le bureau. Les casiers contiennent des munitions, une mine de proximité EMP, une grenade sonore, un médikit et un biomod. Lisez le bloc de données dans un des casiers. Allez dans l'autre pièce et lisez le bloc de données sur la table. Ouvrez ensuite les casiers (photo 130) pour trouver des munitions, une bombe araignée et une grenade de brouillage. L'ordinateur dans la maison permet de désactiver les caméras et le robot, exactement comme celles à l'extérieur. Sortez et allez à l'ouest près des barils. Vous trouvez un outil, des munitions et une fusée phosphorescente sur une palette. Allez dans le tunnel au nord-est et désactivez la tourelle. Avancez et vous allez rencontrer le premier garde avec une armure renforcée (photo 131). N'oubliez pas la faiblesse de l'armure au niveau de la nuque. Tuez les gardes de préférence avec le Mag Rail, mais il est tout aussi possible de les éviter. Désactivez la tourelle en chemin et entrez dans le sanctuaire. Si Ava Johnson est votre pilote, approchez-vous de l'holocomm dans la salle pour en apprendre plus sur sa mission. Lisez le bloc de données sur le sol et descendez les deux échelles. Tuez les trois greasels qui patrouillent. Au centre de la salle, vous trouvez des munitions, un médikit, une grenade EMP et une cellule d'énergie (photo 132). Lisez les deux blocs de données sur le sol, puis descendez l'une des échelles pour récupérer un biomod sans se faire électrocuter. Remontez tout en haut et activez le module Helios. Vous vous retrouvez dans une reconstitution d'un appartement à Hong Kong. Parlez à l'extraterrestre, puis lisez les livres dans la pièce. Prenez l'épée de dragon sur la bibliothèque et la cellule d'énergie sur l'étagère. Montez les escaliers pour vous retrouver dans un autre environnement. Descendez les deux échelles et tuez les bestioles en bas. Ramassez ensuite les munitions, le médikit, la cellule d'énergie et la grenade EMP (photo 133). Vous avez également un biomod en bas des échelles. Faites encore une fois attention aux arcs électriques. Remontez et utilisez le module Helios. Lisez les livres dans la pièce, puis avancez dans la salle. Descendez les deux échelles et tuez les bestioles en contrebas. Prenez le biomod au centre de la salle et lisez les blocs de données sur le sol. En bas d'une échelle, vous trouvez un médikit, des munitions, une cellule d'énergie et une grenade EMP. Remontez et utilisez de nouveau le module Helios. Lisez le livre sur la table et avancez dans le couloir. Vous n'avez pas d'échelle cette fois-ci, donc utilisez directement le module Helios. Parlez à Billie, puis décidez de l'attaquer ou de l'éviter. Prenez le couloir plein sud et utilisez le module Helios. J.C. Denton revient à la vie. Parlez-lui de tous les sujets possibles pour avoir un cours sur le gouvernement d'une planète (photo 134), puis utilisez le module Helios pour sortir du sanctuaire. Des gardes en armure renforcée ont été ajoutés dans la grotte. Décidez de les éviter ou de les tuer selon les améliorations


128


129

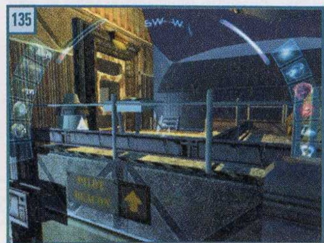

130

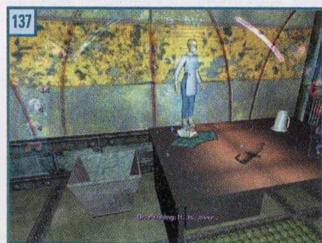

131



de votre personnage. Allez dans la maison centrale appelée aussi tente 4 pour parler à Saman. Sortez de la maison et allez dans le tunnel ouest pour entrer dans la base VersaLife. Il vous faut remettre le générateur en marche avant de pouvoir quitter les lieux. Évitez ou tuez les gardes qui patrouillent. Montez sur les caisses et sautez sur la passerelle pour avoir accès à la balise (photo 135). Prenez l'outil sur le sol et lisez le bloc de données. Faites attention à la tourelle en contrebas et entrez dans la pièce. Utilisez l'ordinateur pour désactiver la tourelle. Utilisez le Mag Rail de cette pièce pour la détruire sinon. Vous avez un fusil de sniper sur une table. Dans un casier, vous trouvez de la nourriture, des munitions et une cellule d'énergie. Sortez et prenez le passage à l'ouest. Tuez ou évitez les gardes, puis entrez dans le bâtiment. Lisez le bloc de données près des casiers (photo 136) pour avoir le plan des environs. Vous trouvez un lance-flammes et des munitions dans ces casiers. Lisez le bloc de données et l'holocomm dans le bureau ouvert. Prenez les 50 crédits sur le bureau et les munitions sur l'étagère. Retournez dans le couloir et montez les escaliers au fond. Tuez les deux greasels. Vous trouvez un outil, un médikit, des munitions, une grenade et un SMG sur le sol. Prenez l'un des deux conduits de ventilation pour vous rendre dans l'un des bureaux fermés au rez-de-chaussée. Vous trouvez 25 crédits, un médikit, des fusées phosphorescentes et des munitions dans l'un des bureaux. Lisez l'holocomm (photo 137) dans l'autre bureau. Vous avez dans le casier un appareil pour rendre les balles explosives. Retournez dans le couloir et allez dans l'aile B au nord. N'utilisez pas un outil pour désactiver les rayons laser. Sortez et montez sur le toit du tunnel. Vous trouvez une cellule d'énergie. Entrez dans le conduit de ventilation et prenez l'outil sur le sol. Vous arrivez dans une salle de stockage. Vous ramassez un médikit, des munitions et des fusées phosphorescentes. Tuez les deux greasels dans la pièce à côté, puis dirigez-vous vers l'héliport (photo 138). Descendez les escaliers et évitez ou désactivez la tourelle. Ouvrez le conduit de ventila-

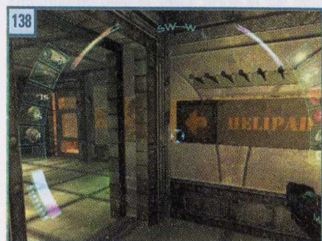


















tion sous l'escalier pour arriver dans une petite pièce. Utilisez l'ordinateur pour désactiver la tourelle. Vous trouvez de la nourriture, un bâton électrique et des munitions sur l'étagère. Retournez dans la pièce où se trouvaient les greasels et descendez les escaliers. Dans la pièce, vous trouvez un outil, des fusées phosphorescentes, un SMG et un bâton électrique. Lisez le bloc de données sur le sol et l'holocomm sur le bureau. Les deux casiers au fond de la pièce(photo 139) contiennent un médikit, une cellule d'énergie et des grenades. Descendez les escaliers pour entrer dans la base. Tuez les deux greasels en bas des marches. Ouvrez la porte à l'est avec un outil. Prenez l'outil, la cellule d'énergie et les jumelles derrière les casiers. Lisez le bloc de données et l'holocomm. Utilisez l'ordinateur pour désactiver les caméras et la tourelle. Vous trouvez des munitions dans l'un des casiers. Entrez dans le conduit de ventilation derrière les caisses pour trouver un biomod illégal dans un coin du labo. Cherchez la salle de stockage (photo 140) et ouvrez-la avec un outil. Vous trouvez dedans un médikit, deux outils, une mine de proximité et une mine de brouillage. Revenez dans la salle des greasels et allez au nord en brisant la vitre ou en utilisant un outil sur la porte. Lisez le bloc de données



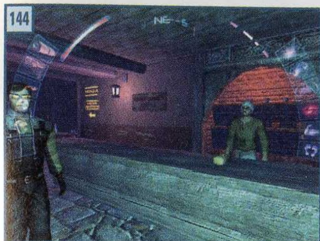
près de la cellule et continuez votre route. Vous pouvez entrer dans le conduit de ventilation dans la cellule pour explorer les plafonds de la base. Délivrez le Templier prisonnier (photo 141) tout en sachant qu'il vous attaque une fois libéré. Allez dans la salle des générateurs à l'est et tuez les greasels. Prenez l'outil sur le sol, le médikit et les deux cellules d'énergie sur les étagères. Activez les générateurs grâce au boîtier au centre de la pièce. Lisez le bloc de données sur le sol. Vous trouvez des grenades et un modificateur de rechargement d'arme dans un coffre. Retournez dans le couloir et allez plein ouest. Montez à l'échelle près d'une porte (photo 142). Dans le coffre, vous trouvez des munitions, une bombe araignée et un briseur de vitres pour une arme. Descendez et entrez dans le bureau à côté. Tuez le greasel dans la cellule. Prenez les munitions et les cellules d'énergie dans la pièce. Lisez le bloc de données et l'holocomm. Vous avez également un robot médecin très utile pour vous soigner. Enfin, deux médikits se trouvent dans le coffre fermé. Sortez du complexe et allez à l'éxterieur. Activez la balise près du radar (photo 143), puis allez à l'héliport pour retourner au Caire.

RETOUR AU CAIRE

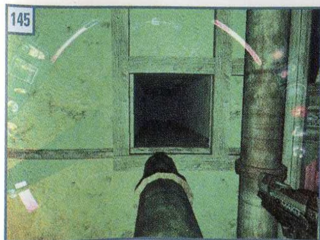
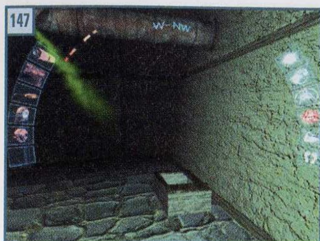
L'interface neuronale est obsolète à partir de cette partie du jeu. Si vous n'êtes pas un guerrier, pensez dès maintenant à l'échanger contre une invisibilité complète avec votre stock de biomods. Vous avez le choix entre tuer Paul Denton pour les Illuminati ou le ramener à la vie pour ApostleCorp. Prenez l'outil sur le sol dans le coin nord-est. Montez l'échelle à l'ouest et ouvrez le casier pour ramasser deux mines de brouillage. Descendez tout en bas et parlez à Sid au café, puis au gérant (photo 144). Si vous lui parlez de la conspiration entre les deux compagnies de café, il vous propose une mission secondaire et vous confie le code d'un coffre. Dirigez-vous vers la serre de Nassif au sud-est. Tuez les deux greasels et prenez l'outil, le médikit, 100 crédits et la fusée phosphorescente derrière la grille. Tuez les deux autres greasels et pas-





sez par le tunnel à côté du baril en feu. Montez sur le tuyau et avancez (photo 145). Tuez les deux greasels et prenez la nourriture, les munitions et l'outil dans un coin de la pièce. Sortez par le trou et retournez au café. Allez au nord et parlez au garde. Choisissez de le tuer ou d'en faire votre coéquipier. Allez dans la partie nord de Medina et montez les escaliers. Parlez au marchand Omar si vous êtes intéressé par un biomod illégal, des munitions et des grenades à gaz. Allez parler à Leo près de la mosquée (photo 146). Choisissez de lui donner des crédits pour qu'il embauche un pilote ou de ne rien lui donner pour qu'il s'énerve et tue les Omar. Prenez l'outil derrière les pneus et 250 crédits, les grenades flash derrière les tonneaux et le bloc en bois. Suivez la ruelle au nord et allez parler à Lin-May Chen. Si vous n'avez pas tué le commando, elle vous informe qu'il a pour mission de s'autodétruire une fois sa mission effectuée. Le casier contient deux cellules d'énergie, mais vous devez tuer le garde pour vous en emparer. Entrez dans le conduit de ventilation et prenez les munitions sur le sol dans la petite pièce. Vous trouvez un médikit, des munitions et une cellule d'énergie dans le coffre (photo 147). Retournez parler à Nassif dans les appartements Madina. Il vous apprend que des Templiers veulent le tuer et qu'ils se situent à l'étage au-dessus. Vous trouvez des munitions, une cellule d'énergie et un médikit dans sa maison, au même emplacement que lors de votre première visite. Montez les escaliers et écoutez la conversation derrière la porte. Tuez le Templier et Silas Archer. Prenez les munitions, le médikit et la cellule d'énergie dans le coffre et le silencieux sur une table. Retournez parler à Nassif pour une récompense et allez à la mosquée de l'Ordre. Tuez ou évitez les gardes qui patrouillent (photo 148). Prenez les 50 crédits sur la table, les munitions dans un panier et la cellule d'énergie dans un autre panier. Ouvrez la double porte et détruisez le robot dans la salle, de préférence avec le Mag Rail. Descendez les escaliers et parlez à la femme et au docteur pour récupérer un médikit et un code d'accès. Dans le couloir, prenez les munitions derrière les barils. Allez dans le couloir menant sous l'escalier pour parler à la petite fille (photo 149) et pour trouver un outil sur le sol. Remontez et allez dans le coin sud-est de la mosquée. Montez les escaliers, puis prenez les cellules d'énergie et le médikit dans l'armoire. Enfin, prenez les munitions sur le bureau et redescendez pour prendre l'ascenseur vers l'arcology. Vous apprenez que les Illuminati détiennent Klara en otage. Montez les escaliers et allez au bureau du SSC. Tuez les Templiers dans la pièce et ramassez des munitions, un appareil pour améliorer la portée d'une arme, un optimisateur de munitions pour armes et un Mag Rail dans le casier. Vous avez également un appareil pour augmenter les dégâts d'une arme dans la cellule. Ouvrez la trappe dans le couloir (photo 150), puis tuez les Templiers en contrebas. Des-

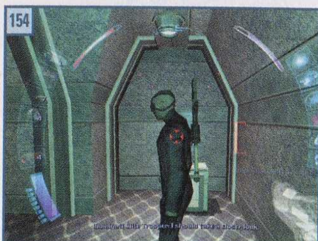



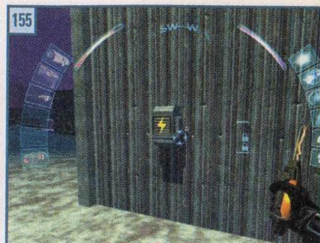



cendez à l'étage en-dessous et ouvrez le coffre-fort du café. Vous trouvez une grenade de brouillage, 100 crédits et un modificateur de portée pour une arme. Parlez à NG Resonance qui vous donne un objectif secondaire. Allez à l'ouest et prenez les munitions près du palmier. Ramassez ensuite les 100 crédits et les munitions dans le coffre-fort du bureau des Templiers. Descendez au niveau de la maintenance et passez par l'ouverture à gauche du boîtier. Entrez dans l'ouverture à côté pour trouver des munitions, une bombe flash, un pistolet et un Widowmaker SMG près du cadavre (photo 151). Retournez dans le couloir et montez la pente. Tuez les gardes et libérez Klara de Donna Morgan et du WTO. Klara vous donne ensuite un modificateur de portée pour arme. Vous trouvez des munitions en ouvrant le casier. Descendez à l'échelle dans la partie effondrée pour trouver un outil, une cellule d'énergie, des munitions, un convertisseur EMP pour arme et un biomod. Sortez et allez au terminal aérien de l'Arcology. Si vous n'avez pas tué le garde Illuminati, il vous attend. Parlez-lui (photo 152), puis descendez la rampe. Saman vous propose de donner un peu de votre sang et rallier ainsi les Templiers. À partir de maintenant, les Templiers ne vous attaquent plus. Allez au hangar 23 et parlez au Dr Nassif si vous ne l'avez pas tué précédemment. Elle vous donne un biomod. Prenez les munitions sur l'étagère. Utilisez le robot de réparation si vous en avez besoin, puis parlez au chef du SSC. Ouvrez la porte et parlez à NG Resonance en bas. Dans les « valises », vous trouvez un médikit, des munitions, un pistolet, un silencieux et 200 crédits. Allez maintenant dans le hangar 24. Dans le couloir, vous trouvez des munitions. Vous devez maintenant choisir un camp parmi les Templiers, les Illuminati et ApostleCorp. Si vous choisissez les Templiers, donnez le sang et les Templiers combattent à vos côtés. Si vous choisissez les Illuminati, ne donnez pas le sang et les gardes Illuminati sont avec vous. Enfin, si vous choisissez ApostleCorp, ne donnez pas le sang et les deux camps sont contre vous. Libérez Paul dans son caisson (photo 153) pour avoir la fin la plus intéressante. Vous trouvez un outil et des munitions derrière une machine à l'ouest de la salle. Les affaires de Paul sont également là : deux biomods, des munitions, une épée d'énergie et un briseur de vitres pour armes. Sortez du hangar 24 et entrez dans le conduit de ventilation dans le couloir. Montez à l'échelle et tuez le commando Illuminato (photo 154). Prenez les médikits sur le bureau au nord et les deux bombes araignées sous l'holocomm. Utilisez la balise pour partir à New York.





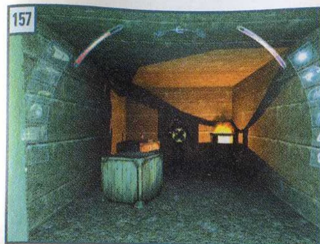




NEW YORK

Selon la faction que vous avez aidée précédemment, vous n'avez pas les mêmes ennemis dans ce niveau. Frayez-vous un chemin vers la partie est de l'île. Allez au bout du quai pour trouver Tracer Tong. Dans la pièce à côté, vous trouvez des munitions, un médikit, des cellules d'énergie, un biomod et un appareil pour rendre les balles explosives. Si vous avez assez d'outils, utilisez-les sur les boîtiers pour recharger les robots (photo 155). Reparlez à Tong et dites-lui ce que vous comptez faire avec les robots pour l'énerver. Si vous êtes alliés avec Saman, allez dans le bunker K. Vous trouvez des munitions, une bombe araignée et un convertisseur EMP dans ce bunker. Retournez dans la partie ouest de l'île. En face de la statue, ramassez les munitions, le médikit et une grenade EMP dans la petite pièce. Si vous êtes allié avec J.C. Denton, entrez dans la statue (photo 156) et parlez-lui. Dans le casier à côté, vous trouvez des munitions, des cellules d'énergie et un modificateur de dommages pour arme. Sor-





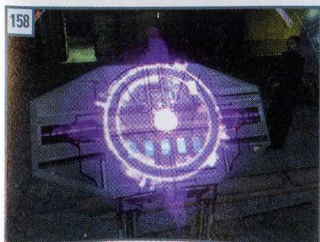
157





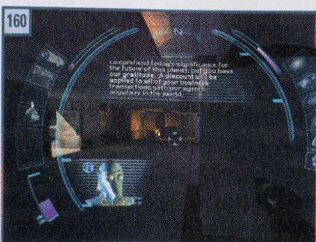
158

tez et allez sur le quai sud pour trouver le campement Illuminati. Allez dans la tente et parlez aux deux leaders. Le coffre près de la trappe contient des munitions, un biomod et un appareil pour rendre les balles explosives. Sortez et allez au sud après les docks. Parlez à Leo dans le petit hangar (photo 157). Il vous propose une alternative pour la fin du jeu en tuant tout le monde. Sauvegardez maintenant si vous voulez voir cette fin. Ramassez le médikit, les cellules d'énergie, le biomod illégal et le modificateur de rechargement pour une arme. Allez à l'entrée des ruines de l'UNATCO. Après avoir descendu des escaliers, vous allez affronter Billie si vous ne l'avez pas tué avant. Le leader des voyous vous vend un appareil pour avoir des balles explosives, des munitions et des grenades EMP. En descendant au niveau 2 du bâtiment, vous recevez l'ultime objectif qui vous permet de choisir une des trois fins du jeu. Dans un coin de ce niveau, un garde protège des casiers (photo 158). Ils contiennent des munitions, une grenade de brouillage, un médikit, une grenade, une grenade sonore, un lance-roquettes, un biomod illégal et un convertisseur EMP pour arme. En suivant les directions, vous trouvez assez rapidement le routeur Aquilas. Faites une sauvegarde à cet endroit-là car vous pouvez voir toutes les fins en rechargeant la partie.



158

- Pour la fin avec J.C. Denton, téléchargez-lui les données et sortez des bureaux de l'UNATCO. Retournez à la statue de la liberté et connectez-vous à Hélios (photo 159).
- Pour la fin des Illuminati, téléchargez-leur les données et sortez. Approchez-vous de la statue de la liberté avec les gardes Illuminati comme alliés. Vous pouvez demander à Leo de vous aider. Tuez J.C. et Paul Denton, puis détruisez la machine Helios.
- Pour la fin des Templiers, téléchargez-leur les données et sortez des bureaux. Leo peut également vous aider pour cette fin. Allez vers la statue de la Liberté avec les gardes en armure comme alliés. Tuez les frères Denton, puis essayez d'utiliser la machine. J.C. Denton vous attaque. Tuez-le et essayez de nouveau la machine Helios.



160

- Pour la fin des mercenaires, n'entrez pas dans les ruines de l'UNATCO. Vous devez tuer JC Denton, Dumier chez les Illuminati et Saman au bunker Ket. Leo ne doit pas mourir. Retournez ensuite à la statue pour détruire la machine Helios (photo 160). Tuez J.C. Denton.

Easter Eggs

Pour voir une fin spéciale, prenez le drapeau dans les ruines d'UNATCO (photo easteregg.jpg) et allez tout en bas du bâtiment. Entrez dans le bureau de Maderley au nord-est et remontez pour aller dans les toilettes du premier étage. Tirez la chasse pour voir un message s'afficher et vous



retrouver téléporté dans une discothèque spéciale. Malgré les easter eggs concernant le basket dans Thief, System Shock 2 et Deus Ex, on ne peut rien activer d'équivalent dans Deus Ex 2 même si on croise des ballons de basket et un terrain au début du jeu. Warren n'aime plus ce sport ?

Le mot de la fin

Le développement de Deus Ex 3 a déjà commencé, selon une interview récente de Warren Spector. D'ici là, Ion Storm doit terminer le troisième épisode de Thief, sous-titré Deadly Shadows.